

ESTUDIOS CIBERCULTURALES Y SOCIO-TÉCNICO- CULTURALES

Ana Yamile Pérez Puentes¹

Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia
anayamile.perez@uptc.edu.co

¹ Estudiante de la Maestría en Educación Modalidad Investigación. Lic en Psicopedagogía con Énfasis en Asesoría Educativa
Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.

RESUMEN

Artículo dedicado a la revisión bibliográfica sobre estudios ciberculturales y socio- técnico-culturales, planteando cuatro líneas de investigaciones soportadas en la relación comunicación, información y educación, cuyo objetivo inicial y, para futuras investigaciones, es el de evidenciar las posibilidades y acontecimientos de presentar otras formas de practicar y comprender la tecnología. La revisión se hace consultando bases de datos con algunos cánones históricos y documentos no menores al año 2000. Se revisaron los resúmenes y, en los casos necesarios, se leyeron los artículos completos, teniendo en cuenta aquellos que contenían elementos dedicados a la tecnocultura y cibercultura. Se seleccionaron 28 artículos y 7 autores fundamentales que permitieron comprender algunos asuntos históricos del tema en cuestión, encontrando además, 2 tesis doctorales como apoyo. Los estudios, como resultado, permitieron tener y determinar recomendaciones y tendencias para futuras investigaciones, como elementos que abordan algunas concepciones actuales, al trabajar la tecnología desde aspectos comunicacionales, educativos y tecnológicos.

Palabras clave: cibercultura, tecnología, cultura, educación.

ABSTRACT

Article dedicated to the bibliographic review of cybercultural and socio-technical- cultural studies, proposing four lines of research supported in the relationship communication, information and education whose initial objective and, for future research, is to highlight the possibilities and events of presenting other ways of practicing and understanding technology. The review is done by consulting databases with some historical canons and documents not less than the year 2000. The summaries were reviewed and, where necessary, the complete articles were read taking into account those containing elements dedicated to technoculture and cyberculture. Twenty-eight articles and seven fundamental authors were selected, which made it possible to understand some of the historical issues of the subject in question, as well as finding two doctoral theses as support. The resulting studies allowed us to have and determine recommendations and trends for future research as elements that address some current conceptions when working with technology from communicational, educational and technological aspects.

Keywords: cyberculture, technology, culture, education.

INTRODUCCIÓN

El artículo de revisión aborda estudios ciberculturales y socio- técnico- culturales, como proceso de búsqueda en la comprensión de la tecnología y la cultura, desde la dinámica en las sociedades, haciendo una relación entre información, comunicación y educación. Es un inicio en la problematización, planteamiento de las posibilidades, en los cuales se presentan otras formas de practicar la tecnología, en un momento histórico, donde se le localizan lógicas complejas y difusas que se disipan aceleradamente por toda la sociedad actual.

Por lo anterior, se plantean 4 líneas de estudios investigativos que influyen diferentes perspectivas, implicando, en primera medida, al sujeto y la tecnología y a su vez nociones y concepciones de diversos discursos; en segunda medida, dan visiones a saberes en relación con la tecnología y la cultura en algunas dinámicas escolares del campo educativo y pedagógico. Las líneas investigativas planteadas son: 1. *Subjetividades, jóvenes y Tecnologías Digitales: transformaciones como un pasaje que trae cambios culturales*, que exploran consideraciones teórico-conceptuales, acerca de las mutaciones de la subjetividad contemporáneas. 2. *Escenarios de comunicación digital y jóvenes*, aportando una visión desde la dimensión de las pantallas. 3. *Cultura política y educativa en mediaciones tecnológicas*, señalando un campo investigativo desde la tecnocultura-educación-cultura. Y 4. *Tic y educación*, con algunos procesos de aprendizaje mediados por la tecnología informática.

I. ESTUDIOS CIBERCULTURALES Y SOCIO-TÉCNICO-CULTURALES (ESTC)

A finales del siglo XX y principios del XXI, los estudios socio-técnico-culturales (Levy, 1997) se entendían como la búsqueda de cierto consenso en la comprensión de la tecnología en una cultura propia de las sociedades, en cuyo seno, las tecnologías digitales configuran decisivamente las formas dominantes, tanto de información, comunicación y conocimiento, como de investigación, producción y organización. Se aportan varias líneas investigativas a tener en cuenta y a la vez, la evolución de conceptos para entender lo tecnológico de otro modo, partiendo de las subjetividades, las nuevas formas de comunicación (digital), la cultura política e influencia en las redes Sociales; puntualmente, para esta investigación, las cuestiones educativas, que se encuentran en debate continuo y desde diferentes perspectivas frente a las implicaciones mediadoras entre: tecnología y sociedad de la información, sujeto y tecnología, así como también NTIC y educación, si se puede decir que realmente están involucradas o por lo menos cercanas.

Lo anterior atañe, inicialmente, a los discursos sobre diversas concepciones que han venido aportando significaciones y contextos que ayudan a alimentar la trascendencia, para entender la tecnología y la tecnología digital en relación directa con las prácticas culturales.

Según David Silver (2000), se puede hablar de tres estadios o generaciones de los estudios ciberculturales, que se conso-

lidan en los años noventa y cuya evolución ha estado ligada a los respectivos desarrollos tecnológicos, que dan origen a su vez a nuevas preguntas y campos de investigación. El primero, o del ciberespacio popular, de mediados de los ochenta, se caracterizó por una profusión de artículos periodísticos de carácter descriptivo, elaborados con el apoyo de expertos ingenieros y el uso de Internet, como metáfora de una nueva frontera civilizatoria en donde se “(...) redefine características humanas, funciones, trabajos, maneras de divertirse, de amar (...); redefine, como problemas, rasgos que nunca han sido considerados problemáticos” (Winner, 1987, p. 55) y en donde concurre la afirmación de que la mente es en realidad una forma sofisticada de dispositivo de procesamiento de información.

El segundo estadio, de principios de los noventa, se centró principalmente en las comunidades virtuales y las identidades on-line (Rheingold, 1996; Turkle, 1997) con una especial participación de los académicos de las ciencias sociales. La cibercultura empieza a ser considerada como un espacio de empoderamiento, construcción, creatividad y comunidad en línea (Bonilla, 2001). A mediados de los noventa se populariza el uso de las plataformas Netscape y Explorer, se extiende el empleo del computador personal y se incrementan los índices de acceso y uso de computadores, en general, así como de los estudios del ciberespacio en el Primer Mundo. El tercer estadio, o de los estudios críticos ciberculturales, que va desde finales de los noventa hasta 2000, expande esta noción hacia las interacciones, los discursos, el acceso y la brecha digital, el diseño de interfaces, y explora las intersecciones e interdependencias entre estos cuatro domi-

nios. Durante esta época, y como los llama Pierre Levy, están denominados los estudios socio-técnico-culturales, interesados en investigar la innovación y el desarrollo científico y tecnológico, ha dado paso a las nuevas configuraciones sociales propias de la actual cultura digital y tecno-científica, destacando que la sociedad de la información es posterior a la idea de ciberdemocracia de Pierre Lévy, quien la traduce en cibercultura.

Entre otras perspectivas, se expresan con claridad dos visiones sobre el entrelazamiento entre las tecnologías más recientes y la producción cultural (Baldessar, 2011); en primera medida está la nihilista, la cual ignora que el contacto constante con las nuevas tecnologías, por parte de las personas, lleva a un proceso de interiorización que las transforman en entidades constitutivas de las prácticas culturales cotidianas. Por otro lado, la línea teórica busca entender estas transformaciones como un pasaje que trae cambios culturales positivos. De Kerckhove (1997), Pierre Lévy (2007), Umberto Eco (2012) Manuel Castells (2006). Otras visiones que se tienen en cuenta son: la perspectiva fatalista Narodowski (1999) que afirma la existencia de una crisis argumentada desde la decadencia que se materializa en dos polos: la hiperrealización y la desrealización. Posibilidades del trabajo con tecnologías en el aula de Buckingham (2007), se relaciona con defender los beneficios de las tecnologías de la información y la comunicación, para la construcción de aprendizajes y el desarrollo de habilidades psicomotoras en los niños y niñas. La visión de Deleuze (2006) sobre la sociedad de control que enmarcan un contexto económico-político, tratando una nueva trama de órdenes sociales y racionalidades que interceptan

cuerpos y subjetividades mediante un lenguaje flexible y efectivo: el del mercado. Si bien se hace un recorrido en general de los estudios como puntos de referencia inicial o cánones que por el interés de la investigación, en este estado de conocimiento se presta mayor atención al tiempo comprendido entre 2000 -2017, teniendo en cuenta que durante este tiempo tuvo más auge, desarrollo y publicación.

Para esta investigación, se toman los estudios socio-técnico-culturales que tiene

que ver con relaciones comunicativas que construyen y exploran algunas consideraciones teórico- conceptuales y metodológicas innovadoras, acerca de las mutaciones de la subjetividad contemporáneas, comprendidas como el conjunto de tránsitos, continuidades e irrupciones en las formas de ser y estar en el mundo de estos sujetos, para estudiar y resignificar las nuevas formas culturales y de comunicación que permean los procesos educativos y pedagógicos del tiempo presente.

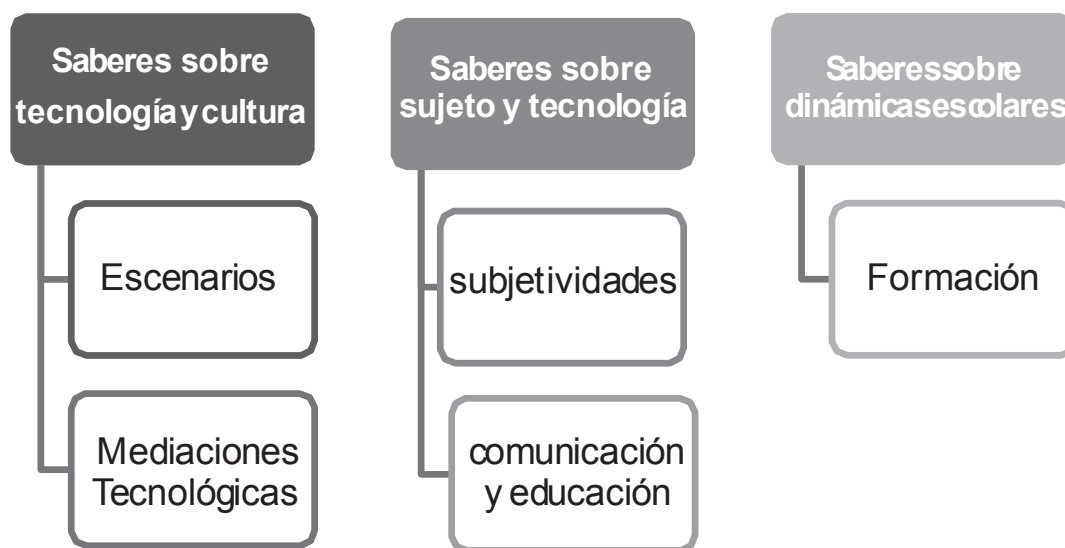


Figura 1. Saberes estudios

II. SUBJETIVIDADES, JÓVENES Y TECNOLOGÍAS DIGITALES: TRANSFORMACIONES COMO UN PASAJE QUE TRAE CAMBIOS CULTURALES

Explorando algunas consideraciones teórico conceptual acerca de las mutaciones de la subjetividad contemporáneas, aparece *Mutaciones de la subjetividad en la comunicación digital interactiva, consideraciones en torno al acontecimiento en los nativos digitales* (Amador, 2010). Si bien no habla directamente de los jóvenes, sí permite comprender conjunto de tránsitos, continuidades e irrupciones en las formas de ser y estar en el mundo de estos sujetos, en particular, por medio de la producción de lenguajes, saberes y convergencias culturales que proceden de su

vinculación a la comunicación digital interactiva.

Siguiendo este camino, pero un poco más filosófico, aparece Diego Erazo con *Las mediaciones tecnológicas en los procesos de subjetivación juvenil: interacciones en Pereira y Dosquebradas*; Este documento presenta un contexto investigativo frente a los grandes conceptos, teorías y antecedentes en la filosofía de la tecnología; pero, sobre todo, hace énfasis en procedimientos que concretan las opciones teóricas, epistemológicas y metodológicas, frente a la tecnocultura. Por otra parte, se hace un abordaje de esta desde nociones históricas en relación a un contexto latinoamericano y colombiano.

Dos investigaciones nacen en un contexto Colombiano a lo que se unen *Subjetividades, Ciudadanías y Tecnologías Digitales* de Rocío Rueda y Andrés Fonseca (2012) y *Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red* (2008), en donde explora la subjetividad y la agencia de los actores sociales frente a la crisis de las instituciones y, en consecuencia, la potencia, pero también el peligro, que encierra un doble proceso de convergencia tecnológica y cultural en las sociedades actuales; también analiza críticamente la actual convergencia tecnológica. En efecto, plantea la necesidad de comprender los procesos de convergencia tecnológica en el contexto (y en compleja interacción) de las transformaciones cognitivas, culturales y políticas de nuestras sociedades.

Por otro lado, el investigador y profesor Germán Muñoz (2010), en *Los Mundos de vida de los jóvenes en las pantallas*, buscó dar un paso más allá de la pantalla televisiva en su dimensión pasiva y poner en el

centro de la reflexión a los niños-jóvenes en calidad de agentes que producen otras formas comunicativas con mediaciones que hacen parte de su vida cotidiana. Con la “mediatización” y tecnologización que actualmente experimentamos en las sociedades del siglo XXI, en nuestros intercambios informativos, en nuestra comunicación y percepción del otro y del mundo, emerge un fenómeno distintivo de nuestro tiempo: la recepción múltiple, simultánea o en secuencia, con diversas pantallas. Este autor también, presenta *Juventud Digital: Revisión de algunas aseveraciones negativas sobre la relación jóvenes-nuevas tecnologías*, junto con David Acosta (2012) exponen una investigación exploratoria sobre aseveraciones que, usualmente, se realizan sobre las interacciones entre los sujetos jóvenes y la tecnología, basadas más en hipérboles que en un verdadero sustento fáctico aplicable a la juventud colombiana.

III. ESCENARIOS DE COMUNICACIÓN DIGITAL Y JÓVENES

La revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, recopila y publica una serie de investigaciones *Los mundos de Vida de Niños, Niñas y Jóvenes Mediados por las Pantallas* (Muñoz, Alba, y otros, 2010); reunidas, dan como resultado un proyecto que buscó dar un paso más allá de la pantalla televisiva en su dimensión pasiva y poner en el centro de la reflexión a los niños-jóvenes, en calidad de agentes que producen otras formas comunicativas con mediaciones que hacen parte de su vida cotidiana. Tiene en cuenta cuatro objetos comunicativos pantallizados, que llamaron la atención debido

a la gran importancia que han adquirido en los últimos años en la vida de niños, niñas y jóvenes: la música en MP3 y el IPOD que llevan en el bolsillo, la mensajería de texto en el teléfono celular y el computador, las redes sociales y los videojuegos. Son cuatro artículos dedicados a esta área:

La “colección personal de música de bolsillo”. Un antídoto contra el aburrimiento (Peláez, 2010), La mensajería en los mundos de vida de niñas, niños y jóvenes (Galindo, 2010). ¿Pegados a la pantalla? Videojuegos en la vida cotidiana de niños, niñas y jóvenes de Bogotá (Alba, 2010), investigaciones internacionales y nacionales con intermediaciones a lo tecnocultural, formación ciudadana y representaciones sociales. Germán Muñoz (2010), en un estudio sobre *Los Mundos de vida de los jóvenes en las pantallas* indagaba sobre ¿Qué relaciones comunicativas construyen los niños-jóvenes en sus mundos de vida mediados por la colección personal de música llevada en el bolsillo, la mensajería de texto, las redes sociales y los video-juegos? (Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud Manizales, Colombia), junto con otras investigaciones relacionadas con *Las Redes Sociales: ¿fórmula mediática contra la soledad y el aburrimiento?* (2010), movido por el fenómeno causado por Facebook (500 millones de usuarios que -casi- viven en esta seductora vitrina) en la dinámica de las propuestas como las de Twitter (información breve y concisa -160 caracteres- sobre un tópico y/o simple contacto permanente, con base en la pregunta “¿qué estás haciendo?”) y otras redes contraculturales o anti-sociales en las cuales no todo es acaramelado afecto con centenares de “amigos” virtuales, sino que incorporan el conflicto y el “odio” a las relaciones.

La confianza de los adolescentes escolarizados en las redes sociales virtuales, Ángela Marcela Soler Fonseca artículo de investigación U.P.T.C (2015), artículo que hace una aproximación a la realidad de la confianza que se da en las relaciones generadas desde las redes sociales y aplicaciones virtuales más usadas por los adolescentes escolarizados, en dos instituciones educativas de Tunja. Se concluye que, los adolescentes escolarizados confían medianamente en las relaciones generadas en las redes sociales virtuales; es decir, han provocado un pensamiento crítico de las mismas, que promueve la prevención y el autocuidado en la Red. Así mismo, la red social virtual más usada es Facebook y la aplicación móvil virtual con mayor aceptación es WhatsApp, las cuales son manejadas en y para la socialización escolar.

Oscar Giovanny Fonseca Mantilla (2015), en su tesis doctoral *Redes sociales y juventud: uso de Facebook por jóvenes de México, Argentina y Colombia; presenta una investigación tanto cualitativa como cuantitativa con el objetivo de acercarse a la comprensión del uso de la red social Facebook, entendiendo la gestión de relaciones entre lo privado y lo público, concepciones frente a la comunicación, vida y experiencias en internet. Aclara algunas relaciones tecnoculturales en relación con dos preguntas de fondo; la primera, ¿qué están haciendo los jóvenes en internet? La segunda, ¿qué ha hecho internet en la vida de los jóvenes?*

IV. CULTURA POLÍTICA Y EDUCATIVA EN MEDIACIONES TECNOLÓGICAS

De manera general, se puede señalar que el campo tecnocultura-educación-cultura política ha tenido un escenario privilegiado para la producción de investigaciones relacionadas con los fenómenos de la comunicación, tecnocultura/cibercultura y la educación, en clave sociocultural y política en Colombia. Los trabajos de intelectuales como Rocío Rueda, Juan Carlos Amador y Germán Muñóz, permiten unas posibles visiones o perspectivas de las indagaciones hechas hasta el momento. Se valoran en este sentido:

Transmediaciones, Nativos Digitales y Educación (Amador, 2014) explora las relaciones posibles entre las transmediaciones, las subjetividades de las generaciones llamadas nativos digitales y sus procesos de aprendizaje. Se recorren debates alusivos a las teorías de la comunicación, las tecnologías digitales y el cambio cultural. Luego, profundiza en las categorías transmedia y nativos digitales.

Al final se proponen algunos criterios para asumir este nuevo fenómeno comunicativo y cultural, como opción para repensar el sentido de las prácticas pedagógicas en el mundo escolar.

Infancias, subjetividades y cibercultura: noopolítica y experiencia de sí (Amador, 2013) “(...) no es la acción en sí misma, sino versiones en las que el sujeto convierte la esfera íntima en una especie de escenario propicio para popularizar la vida,

a través de la composición de recursos digitales” (p. 26). Aquí expone los resultados de una investigación cuyo propósito fue analizar las subjetividades y formas de subjetivación, producidas en el contexto de los usos y apropiaciones que un grupo de niños y niñas de Bogotá realiza de la red social Facebook, como pieza estratégica de la cibercultura.

Muestra el objeto de estudio y los alcances del ejercicio investigativo, aproximaciones a conceptos y referentes teóricos del problema, especialmente, los debates sobre la relación infancias, medios, tecnologías y subjetividades.

Cultura Política, ciudad y ciberciudadanías (Rueda, 2009), es una investigación realizada entre la Universidad Pedagógica Nacional y la Universidad del Valle con el apoyo de Colciencias, durante el periodo 2007 -2009. Esta investigación se propuso comprender cómo las tecnologías de información y comunicación, en tanto ciberculturas, son un escenario complejo de interacción entre sujetos y tecnologías, en el que se están produciendo nuevas modalidades de constitución de sujetos que configuran nuevas formas de cultura política y de educación. Donde el punto de partida fueron las categorías de ciudadanía, cultura política y de ciudad, siendo interpe-ladas y tensionadas por las emergencias de la sociedad contemporánea y en particular, por la manera en que experiencias singulares y colectivas, en interacción con los nuevos repertorios tecnológicos, están configurando nuevos modos de ser, estar y actuar juntos.

La investigación propuso, para el trabajo de campo, la selección de seis experiencias en Colombia: 1 en el departamento

del Cauca, en Santander de Quilichao: El tejido de Comunicaciones NASA-ACIN; una en Medellín: Corporación Vamos Mujer (CVM) y 4 en Bogotá: Niuton, Mefisto, La Cápsula y Chicas Linux. Se eligieron estos colectivos, no solo por pertenecer a cierto rango etéreo, socialmente considerado como “joven”, sino por sus apuestas sociales, políticas y culturales ligadas a una voluntad de conocimiento, de crítica y “contracultura” frente a la cultura establecida, esto es, por un carácter joven y renovador de la cultura política dominante. La metodología utilizada fue de corte cualitativo e intentó hacer una etnografía multisituada que permitiera dar una mirada a la red de actores de los colectivos. No obstante, y como sucede en todo proceso investigativo, solo la empatía con los sujetos involucrados, ciertos acuerdos y negociaciones, permitieron una aproximación mayor o menor a dichas experiencias y a sus redes de actores (Fonseca y Rueda, 2012).

Tecnocultura y nuevas ciudadanías (Rueda, 2004) es un documento en unión con el Departamento de Investigaciones – DIUC de la Universidad Central, donde propone una discusión a partir de la ponencia del señor Ramonet (2004) entorno, en primer lugar, a sus propias investigaciones sobre las tecnologías de la información aplicadas a la educación y en particular, a la tecnocultura. En segundo lugar, organiza comentarios en tres tópicos que intentan dialogar con los planteamientos expuestos por Ignacio Ramonet, a saber: 1. Los cambios que las tecnologías de la información hoy propician en la cultura. 2. El problema del determinismo tecnológico en la tríada tecnología, política y ciudadanía. Y. 3.

Una breve reflexión entorno a las aperturas, los vórtices de contracultura que están emergiendo en la sociedad red.

Tecnocultura y sujeto cyborg: esbozos de una tecnopolítica educativa, Rocío Rueda (2004); artículo que señala algunas transformaciones que el nuevo escenario tecnocultural está planteando a la subjetividad de hoy. Metáfora polémica, y al mismo tiempo esperanzadora ontología que fusiona naturaleza, humanidad y tecnología. *Infancias, nuevos repertorios tecnológicos y formación* (2013), Ana Brizet Ramírez Cabanzo, brinda un texto en el que cuestiona la pregunta por la subjetividad de la infancia a partir de la interacción con nuevos repertorios tecnológicos, para desprender algunas consideraciones respecto a la formación de niños y niñas, en relación con las narratividades y la temporalidad. En la primera parte, se exponen elementos para pensar la infancia a partir de las relaciones que establecen intensivamente con los dispositivos digitales, desde una revisión preliminar del estado del arte en el campo de estudio. En la segunda parte, se reflexiona sobre las subjetividades que se están produciendo en los ecosistemas comunicativos tecnomediados. En la tercera parte, se explica la tríada narratividad, temporalidad y formación.

Subjetividades en el ágora digital: cuestiones para la educación y la bioética Hernando Barrios Tao (2015). Es un artículo de reflexión que abarca los conceptos de humanismo, bioética y educación, en el contexto de la cibercultura. El objetivo del texto se orienta a dilucidar acerca de las subjetividades en la era tecnológica, a partir de la pregunta sobre el tipo de sujeto social emergente en la era digital, con sus mediaciones tecnológicas.

De las culturas juveniles a las ciberculturas del siglo XXI (2010), indaga sobre la comprensión de las culturas juveniles, que requieren una lectura socio-histórica de su génesis y evolución. Se podría pensar que las culturas juveniles del siglo XX tienen su origen en el catastrófico acontecimiento llamado “Segunda Guerra Mundial”, como lo afirma Muñoz (2010). En ese contexto, construyen su propuesta de creación y resistencia. El autor propende por un nuevo evento que genera las ciberculturas juveniles en el siglo XXI: el surgimiento de una cultura global mediática. Conservando elementos comunes, la consecuencia es la producción de nuevas subjetividades y mundos de vida juveniles: *¿Qué mutaciones se dibujan y cómo están afectando a los sujetos de la educación?*

Educación expandida y cultura digital. Una exploración de proyectos tecnosociales en Colombia, del investigador Andrés David Fonseca Díaz de la Universidad Nacional. Propone reflexionar sobre la pertinencia de dos tendencias emergentes de la educación contemporánea: la educación expandida y el edupunk. Ambas expresiones últimamente vienen cobrando vigor a través de numerosos proyectos de innovación social, que se soportan no solo en una epistemología y en un ensamblaje teórico interdisciplinario, sino que su basamento es de matiz ético y proyectual. Para mostrar la relevancia de estas dos perspectivas señaladas anteriormente, el propósito es realizar una exposición de experiencias creativas y proyectos sociales en Colombia, donde percibimos una restitución de la vida compartida, una relación singular con el mundo tecnocultural y una reactivación de las potencias de lo humano.

V. TIC Y EDUCACIÓN

Documento Sublínea de Investigación: Tecnocultura y Comunicación; Andrés Barrios y Consuelo Fajardo de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, del programa de comunicación social. Abordar los procesos de aprendizaje mediado por la tecnología informática. Determinar el uso y consumo de la tecnología informática y cómo estos se ven reflejados en el desarrollo de los procesos de aprendizaje.

Jóvenes, cultura escrita y tecnocultura. Análisis de los resultados arrojados por la encuesta en una investigación sobre lectura, escritura, conocimiento y tecnocultura en la universidad. (Carvajal y Ulloa, 2003-2004) El artículo desarrolla una hipótesis en torno a la crisis de la cultura escrita en nuestro medio y aporta las evidencias empíricas proporcionadas por una encuesta aplicada a los 259 estudiantes que participaron de la investigación sobre “Escritura, conocimiento y tecnocultura en la universidad”.

Jaisson Badhir Carvajal y Juan Esteban Almanza (2014), licenciados en comunicación e informática educativa, analizan el impacto de articular las tecnologías de la información y la comunicación educativa, con las prácticas pedagógicas en el grado 5 de primaria de la Institución Educativa Manuelita Sáenz (Dosquebradas-Risaralda); el propósito es generar una herramienta pedagógica especializada, y que dentro de sus procesos de enseñanza y aprendizaje desarrolle como tema principal el folclor de la región andina colombiana.

VI. CONSIDERACIONES FINALES

Hablar de tecnología, cultura y educación, desembocan en el hecho educativo, hecho tecnológico, hecho comunicativo (Mejía, 2011) a los cuales no se les puede dar lectura independiente, sino que se convierten en fenómenos que intentan resignificar nuevas formas culturales, desde la interacción del sujeto con la tecnología con diversos impactos e irrupciones en las formas del ser que requieren un reconoci-

miento de las transformaciones del sujeto, frente a su relación con la tecnología, no solamente en el ambiente digital.

A la vez, las posibilidades de otras investigaciones que apartan su espacio a partir de nuevas perspectivas y relaciones contextuales sociales, confrontaciones en estudios de campo desarrollados en las distintas edades y culturas que hacen un llamado a escuchar diferentes voces de los jóvenes respecto a su sentir tecnológico.

REFERENCIAS

Acosta, D. A., y Muñoz, G. (2012). Juventud Digital: Revisión de algunas aseveraciones negativas sobre la relación jóvenes-nuevas tecnologías. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, niñez y juventud*, 107-130.

Alba, G. (2010). ¿Pegados a las pantalla? Videojuegos en la vida cotidiana de niños, niñas y jóvenes de Bogotá. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 65-76.

Amador, J. C. (2010). Mutaciones de la subjetividad en la comunicación digital interactiva Consideraciones en torno al acontecimiento en los nativos digitales. *Signo y Pensamiento*, 57, 142-161.

Amador, J. C. (2013). Infancias, subjetividades y cibercultura: noopolítica y experiencia de sí. *Revista científica*, 13-29.

Amador, J. C. (2014). Transmediaciones, Nativos Digitales y Educación.

Comunic@Red , 193-216.

Baldessar, M. J., y Giglio, K. (2011). La Piel y sus Extenciones: Contribuciones DE KERCKHOVE para la convergencia de la cibercultura. *Razón y Palabra*.

Barrios, H. (2015). subjetividades en el ágora digital: cuestiones para la educación y la bioética. *Revista Latinoamericana de Bioética* 84-95.

Barrios, A., y Fajardo, C. (s.f.). *Documento Sublínea de Investigación: Tecnocultura y Comunicación*. Recuperado el 08 de 08 de 2019, de facultad de ciencias humanas, arte y diseño: https://www.utadeo.edu.co/sites/tadeo/files/collections/documents/field_attached_file/tecnocultura_y_comunicacion_0.pdf?width=740&height=780&inline=true

Bonilla, M. (2001). “Las nuevas tecnologías de información y comunicación (NTIC), herramientas de empoderamiento simbólico en América Latina”. Cuadernos de Iberoamérica, globalización y nuevas tecnologías: nuevos retos y nuevas reflexiones, Madrid, Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

Buckingham, D. (2007). *Más allá de la tecnología: un aprendizaje en la era de la cultura digital*. Buenos Aires: Manatíal SRL.

Carvajal B., G., y Ulloa S, A. (2003-2004). *jóvenes, cultura escrita y tecnocultura*.

Análisis de los resultados arrojados por la encuesta en una investigación sobre lectura, escritura, conocimiento y tecnocultura en la universidad. Recuperado el 07 de 04 de 2018, de <https://media.utp.edu.co/referencias-bibliograficas/uploads/referencias/articulo/1189-jovenes-universitarios-cultura-escrita-y-tecnocultura-pdf-RQg6Q-articulo.pdf>

Carvajal, J. B., & Almanza, J. E. (2013). *Universidad Tecnológica de Pereira.*

Recuperado el 07 de 04 de 2018, de Biblioteca e Información Científica:

<http://repositorio.utp.edu.co/dspace/handle/11059/4803>

Castell, M. (2006). *Sociedad Red.* Madrid: Alianza Editorial.

Eco, U. (2012). De internet a Gutenberg. En *La Comunicación: de los orígenes a internet*, 49-64. Barcelona.

Erazo, D. (2006). *Las mediaciones tecnológicas en los procesos de subjetivación juvenil. Interacciones en Pereira y Dosquebradas.* Manizales: Universidad Autónoma De Manizales.

Fonseca, A. D., & Rueda, R. (2012). Subjetividades, Ciudadanías y Tecnologías Digitales. *Revista académica de la Federación Latinoamericana de la Facultad de comunicación social.*

Fonseca, A. D. (2015). Educación expandida y cultura digital. Una exploración de proyectos tecnosociales en Colombia. *Hallazgos*, 8 (15).

Fonseca M, O. (2015). Redes Sociales y Juventud: Uso de Facebook Por Jóvenes de México, Argentina y Colombia. *Publicaciones y Divulgación Científica. Universidad de Málaga, Tesis.*

Kerckhove, D. (1999) *La piel de la cultura: Investigando la nueva realidad electrónica*, Barcelona, Gedisa, 255.

Lévy, P. (2007). *Cibercultura informe al consejo de Europa.* España: Antropos.

Mejía, M. R. (2011). Comunicación, educación, tecnología. *Revista de Investigación*, 64-75.

Muñoz, G. (2010). Los Mundos de vida de los jóvenes en las pantallas. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 8 (1), 5-8. Muñoz, G. (2010). Las Redes Sociales: ¿fórmula mediática contra la soledad y el aburrimiento? *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 51-64.

Muñoz, G. (2010). De las culturas juveniles a las ciberculturas del siglo XXI. *Revista del Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico, IDEP*, 19-32.

Muñoz, G., Alba, G., Galindo, L., y Peláez, M. (2010). Los Mundos de vida de Niños, Niñas y Jóvenes Mediados por las Pantallas. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 1-78.

Narodowski, M. (1999). Después de clase: desencantos de la escuela actual, Buenos Aires, Novedades Educativas.

Peláez, M. A. (2010). La “colección personal de música de bolsillo” Un antídoto contra el aburrimiento. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*.

Ramírez, A. B. (2013). Infancias, nuevos repertorios tecnológicos y formación. *Signo y Pensamiento*, vol. XXXII, núm. 63, pp. 52-68.

Rheingold, H. (1996). La comunidad virtual. Una sociedad sin fronteras, Barcelona, Gedisa.

Rueda, R. (2004). Tecnocultura y nuevas ciudadanías. *Revista Periferia*, 84-91. Rueda, R. (2004). Tecnocultura y sujeto cyborg: esbozos de una tecnopolítica educativa.

Rueda, R. (2008). Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red.

Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, juventud y niñez., 49, 8-20. Rueda, R. (2009) Cultura Política, ciudad y ciberciudadanías. Universidad Pedagógica Nacional - Universidad del Valle- Colciencias. (2007-2009).. *Investigación*.

Silver, D. (2000). “Looking Backwards, Looking Forward: Cyberculture Studies 1990-2000” en: *Web Studies: Rewiring Media Studies for the Digital Age*, Oxford, Oxford University Press.

Soler, Á. M. (2015). *La confianza de los adolescentes escolarizados en las redes sociales virtuales*. Tunja: Praxis y Saber.

Turkle, S. (1997). La vida en la pantalla, Barcelona, Paidós.

Winner, L. (1987). *La ballena y el reactor. Una búsqueda de los límites en una era de la alta tecnología. The Whale and the Reactor (1986)*. (E. B. Casals, Trad.) Barcelona: Gedisa S.A.